



CAMPIONE ETERNO 2013

FASE FINALE



CHIAMATA ALLA GLORIA!

"...quando il gioco si fa duro..."

Durante il mese di Settembre (dal 1 settembre fino al 1 ottobre compreso) tutte le partite disputate ed i tornei valgono **doppi punti**.

Di conseguenza, ogni partita di WHFB giocata consente di ottenere:

6 punti in caso di vittoria,

4 punti in caso di pareggio,

2 punti in caso di sconfitta.

Valgono le solite condizioni minime affinché il punteggio sia valido:

- giocata in sede legio taurinorum il martedì sera o il venerdì sera in legio franciscorum (non è possibile registrare più di una partita a settimana),
- essere giocata tra due soci liut,
- essere giocata con un punteggio minimo di 1500 punti

Inoltre è anche possibile giocare una **terza partita di spareggio** contro un avversario affrontato già due volte, a patto che il netto delle partite sia in parità (una vittoria e una sconfitta per parte o due pareggi).

Come di consueto, è premura dei giocatori comunicare il risultato della partita o della partecipazione ad un torneo entro 15 giorni, affinché possano essere validati i punti.

Torneo Serale! - 1 Ottobre 2013

Il 1° Ottobre si svolgerà un torneo serale di WHFB.

Le regole del torneo verranno comunicate all'approssimarsi dell'evento.

In ogni caso ogni partecipante al torneo riceve **3 punti** per il Campione Eterno, **5 punti** il terzo classificato, **7 punti** il secondo classificato, **9 punti** il primo classificato!

FASE FINALE!

"...la giostra mortale!"

Dal 15/10 al 26/11 si gioca la fase finale, strutturata ad eliminazione diretta.

Accedono alla fase finale i primi 8 classificati, abbinati 1°-8°, 2°-7° e così via.

I giocatori che passano alla fase finale dovranno confermare la loro presenza per la stessa entro e non oltre l'8 ottobre, altrimenti un altro giocatore, seguendo l'ordine di classifica, accederà alla fase finale.

I due sfidanti si possono accordare sul formato con cui giocare (**minimo 2000 punti**), e potranno scegliere di portare in battaglia qualsiasi esercito a loro disposizione.

Tuttavia **è d'obbligo per la fase finale il QCVEQCE** (pena l'annullamento della partita).

Il periodo per la fase finale è ampio, proprio per dare la possibilità a tutti i partecipanti di organizzarsi le partite con un po' di elasticità. *Tuttavia, se nella fase finale uno dei due giocatori non si presenta per due settimane consecutive perde a tavolino.*

Regole speciali: "Vendetta!"

Se i due giocatori che si affrontano si sono già scontrati durante la prima fase, il perdente (al netto delle partite disputate) ha un **+1 per schierare e un +1 per iniziare**.

In caso di parità

Se alla fine del 6° turno il delta PV è minore di 100 punti (o se non si sono raggiunte le condizioni di vittoria) si procederà ad un ulteriore 7° turno, alla fine del quale se ancora non è possibile decretare un vincitore si procederà ad un 8° turno. Alla fine dell'8° turno, il giocatore che in assoluto ha totalizzato più PV è il vincitore.

In caso di parità assoluta, i due generali si sfideranno (seguendo tutte le fasi del turno, collocandosi a 8" di distanza, potendosi muovere solo in linea retta verso il nemico, costretti a sfidare in cac), il sopravvissuto avrà vinto la partita.

LA FINALE

"...si erge solitario e vincitore, colmo di gloria divina..."

La finale viene giocata a 2500 punti, senza limitazioni. I due finalisti possono liberamente scegliere l'esercito con cui giocare, decidendo o meno di accordarsi o mantenere la scelta segreta. La partita verrà giocata tirando uno scenario casuale dal regolamento (esclusa la torre di guardia). Rimane valido l'obbligo del QCVEQCE e le regole in caso di parità a fine della durata standard.

Regole speciali: "Sono il più Forte!"

Se i due finalisti che si affrontano si sono già scontrati durante la prima fase, il vincente (al netto delle partite disputate) ha un **+1 per schierare e un +1 per iniziare**.

Supporto!

Tutti coloro che assisteranno alla partita verranno divisi in due fazioni di supporto. Sarà loro compito allestire il campo di battaglia per i due finalisti.

Verranno generati come di consueto D6+4 pezzi di terreno, generati casualmente dalla tabella a pag142 del regolamento, con le seguenti limitazioni:

- non potranno esserci più di 2 elementi dello stesso tipo (non contano nel limite quelli generati dai tiri 2 e 12)
- potrà essere presente un solo elemento tra Rifugio Sicuro, Struttura Sinistra e Mistero magico, e dovrà essere collocato al di fuori delle zone di schieramento.

Una volta generati i tipi di terreno, le due fazioni tireranno un dado e sistemeranno a turno un elemento.

Dopodiché inizierà il massacro, accompagnato dalle gufate e dalle urla delle due fazioni opposte, per incoronare il

CAMPIONE ETERNO 2013!